Volume 9 Issue 5 (2025) Pages 1407-1417
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Implementasi Bermain dengan Ragam dan Jenis Main Berbantuan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pramembaca Anak Usia Dini

Solekah[1]✉, Iin Purnamasari[2], Harjito[3]
Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang, Indonesia[(1,2,3)]
DOI: [10.31004/obsesi.v9i5.7013](https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7013)

Abstrak
Kemampuan pramembaca merupakan bagian penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang perlu ditumbuhkan sejak dini melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media loose part dalam kegiatan bermain terhadap peningkatan kemampuan pramembaca anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Anak-anak pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain dengan memanfaatkan berbagai jenis loose part, sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan serupa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang didukung oleh media loose part mampu meningkatkan kemampuan pramembaca anak secara signifikan. Anak-anak yang terlibat aktif dalam permainan dengan loose part menunjukkan perkembangan lebih baik dalam mengenali huruf, memahami bunyi awal kata, dan membaca nama sendiri. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini, serta mendukung pentingnya penggunaan media konkret dan fleksibel dalam menstimulasi aspek bahasa anak melalui aktivitas bermain.
Kata Kunci: *Kemampuan pramembaca; media loose part; ragam dan jenis main*

Abstract
Pre-reading skills are an important part of early childhood language development that needs to be fostered early on through an approach that is appropriate to the child's developmental stage. This study aims to test the effectiveness of using loose part media in play activities on improving early childhood pre-reading skills. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design and involved two groups, namely the experimental group and the control group. Children in the experimental group were given treatment in the form of play activities utilizing various types of loose parts, while the control group was not given similar treatment. The results of the study showed that play activities supported by loose part media were able to significantly improve children's pre-reading skills. Children who were actively involved in games with loose parts showed better development in recognizing letters, understanding the initial sounds of words, and reading their own names. This study contributes to the development of fun and meaningful learning strategies for early childhood, and supports the importance of using concrete and flexible media in stimulating children's language aspects through play activities.
Keywords: *pre-reading ability, loose part media, variety and types of games*

✉ Corresponding author :
Email Address: solekah.jepara@gmail.com (Semarang, Indonesia)
Received 4 May 2025, Accepted 16 May 2025, Published 6 June 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

Pendahuluan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak mengemukakan bahwa aspek perkembangan bahasa untuk anak usia 4–5 tahun meliputi pemahaman bahasa reseptif, ekspresif, dan keaksaraan. Membaca merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa anak dimulai sejak lahir hingga memasuki usia sekolah, dengan tujuan untuk membangun dasar keterampilan membaca dan menulis di masa mendatang (Wildova & Kropackova, 2013).

Kemampuan membaca anak berbeda-beda sesuai dengan tahap perkembangannya. Berdasarkan regulasi yang sama, indikator pencapaian aspek keaksaraan pada anak usia 5–6 tahun mencakup: (1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, (2) mengenal suara huruf awal dari benda di sekitarnya, (3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, (4) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, dan (5) membaca nama sendiri.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 5 Tahun 2022 Pasal 4 menyatakan bahwa aspek kompetensi bahasa pada anak usia dini mencakup kemampuan menyimak, memahami pesan teks, mengenal alfabet dan fonemik, kemampuan dasar menulis, serta kemampuan menyampaikan ide dan bekerja sama melalui bahasa.

Mengembangkan kemampuan membaca sejak usia dini sangat penting sebagai bekal memasuki jenjang pendidikan dasar. Minat membaca diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan bahasa yang baik, memperluas wawasan, dan mengembangkan pola pikir kreatif. Namun demikian, pembelajaran membaca pada anak usia dini tetap harus dilakukan melalui pendekatan bermain, karena bagi anak usia dini, bermain adalah proses belajar itu sendiri.

Dalam praktiknya, masih ditemukan pendekatan pembelajaran membaca yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak, seperti memaksakan pengenalan huruf dan perangkaiannya tanpa pemahaman makna. Pendekatan ini cenderung meniru metode konvensional yang digunakan di jenjang sekolah dasar, seperti menempelkan kartu kata, menghafal kata secara langsung, dan menyebutkan kata secara individu tanpa keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pengenalan pra-membaca pada sebagian satuan PAUD belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Padahal, media pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan proses belajar anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai kemampuan membaca permulaan yang optimal.

Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan media loose part, yaitu bahan konkret yang mudah ditemukan dan dapat dimanipulasi secara bebas. Konsep ini diperkenalkan oleh Nicholson (1972), yang menekankan pentingnya materi interaktif yang fleksibel dan dapat dijelajahi anak secara kreatif. Media loose part merupakan bagian dari pendekatan Reggio Emilia dan mencakup bahan yang dapat digabungkan, dibongkar, disusun ulang, serta dieksplorasi dengan berbagai cara (Asyhar, 2017). Contohnya meliputi benda-benda alam atau bahan bekas seperti batu, daun, kapas, kancing, dan kayu, asalkan aman digunakan oleh anak. Penggunaan media ini juga mendukung pengembangan aspek seni dan rekayasa (engineering) pada anak (Farmawati et al., 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media loose part mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan pra-membaca anak. Yakin (2023) menemukan bahwa penggunaan loose part yang tersedia di lingkungan sekitar mendorong anak lebih antusias dalam belajar mengenal huruf. Sementara itu, penelitian oleh Leonia, Handayani, & Putri (2022) juga menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap kemampuan pra-menulis anak usia dini melalui media loose part.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan ragam dan jenis permainan berbantuan media loose part dapat meningkatkan kemampuan pra-membaca anak usia dini, mengetahui perbedaan kemampuan pra-membaca antara kelompok yang menggunakan media loose part dan kelompok yang tidak, dan menguji keefektifan penggunaan media loose part terhadap hasil kemampuan pra-membaca anak.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

Metodologi

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan penelitian eksperimen. Metode Ekperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiono 2018: 111). Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksprimental Design.* Adapun bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design***.** Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di salah satu Taman Kanak-Kanak pada Semester II Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen, sehingga diperlukan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok anak pada jenjang kelompok B, masing-masing berjumlah 11 anak pada kelas eksperimen dan 18 anak pada kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, di mana seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria langsung dijadikan sampel penelitian.

Uji persyaratan statistik parametrik menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan Uji-t. Setelah kedua sampel diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part*, maka dapat dilakukan penilaian akhir kemampuan Pramembaca. Dari hasil penilaian akhir tersebut akan diperoleh data sebagai dasar dalam pengujian hipotesis. Uji beda rata-rata pada analisis data akhir digunakan untuk mengetahui mana yang lebih baik antara kelompok yang mendapat perlakuan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part* dan kelompok yang mendapat perlakuan metode tanya jawab. Uji Kesamaan Rata-rata (Uji T) dilakukan dengan *independent sample t-test*. Dalam hal ini penghitungan Uji T menggunakan program *SPSS Versi 25.0 for Windows.* Uji efektivitas menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain adalah uji efektivitas dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang dihitung menggunakan *N-Gain Score*. *Normalized gain* atau *N-Gain Score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum diterapkannya metode/perlakuan) dan nilai posttest (tes sesudah diterapkannya metode/perlakuan). Dengan menghitung gain score tersebut, kita akan dapat mengetahui apakah penggunaan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak (Raharjo, 2021).

Adapun *Normalized gain* atau *N-Gain Score* dapat dihitung dengan berpedoman pada rumus:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategorisasi perolehan nilai *N-Gain Score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%).

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan kemampuan pramembaca anak dalam kegiatan bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *Loose part*

Implementasi bermain dengan Ragam dan Jenis Main Berbantuan Media Loose Part dalam kegiatan pembelajaran menggunakan langkah-langkah dasar pembelajaran sebagai berikut: 1) Tahap sajian informasi kompetensi, guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang harus dicapai yaitu tentang benda di dalam kelas. Pada tahap awal, guru melakukan pre-test tentang berbagai benda di dalam kelas dan mengukur kemampuan Pramembaca kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. 2) Guru mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan tentang benda di dalam kelas berbantu media *loose part* dalam kegiatan pembelajaran, dengan dibantu teman sejawat melakukan observasi kemampuan Pramembaca kelompok eksperimen. Observasi juga dilakukan terhadap siswa kelompok kontrol yang tanpa menggunakan media *loose part* dalam pembelajaran: a) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (satu kelompok 2 orang), b) Siswa diminta untuk menyimak dan berfikir tentang berbagai benda di dalam kelas dan permasalahan yang disampaikan oleh guru dengan tetap menekankan pengembangan kemampuan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

Pramembaca anak, c) Guru menunjukkan satu benda di dalam kelas, dan menyusun kata menggunakan media *loose part* berupa batu kecil lalu anak menyebutkan huruf depan benda tersebut, d) Pengecekan kebenaran jawaban, anak yang memberikan persoalan macam-macam benda di dalam kelas kepada temannya tadi mengecek kebenaran jawaban, dan guru mengamati kemampuan Pramembaca anak, e) Penyimpulan, guru menyimpulkan apa yang menjadi hasil belajar dari semua anak menggunakan media *loose part* tersebut dari segi jawaban anak dan kemampuan Pramembaca anak, f) Evaluasi, guru memberikan evaluasi kepada semua anak tersebut dengan memberikan post test tentang macam-macam benda di dalam kelas dengan menekankan kemampuan Pramembaca anak, g) Refleksi, hasil yang diperoleh pada tahap pengamatan kemudian dikumpulkan, dianalisis dan dievaluasi oleh peneliti untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan. Hasil analisis tahap ini digunakan untuk mengambil kesimpulan apakah kemampuan pramembaca anak menggunakan media loose part sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan atau belum.

Dari uraian diatas secara singkat langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *loose part* adalah guru menyampaikan materi, lalu siswa dibentuk berpasangan kemudian mereka merenungkan materi tersebut dan selanjutnya salah satu siswa memberikan pertanyaan pada pasangannya dan kemudian guru memberikan kesimpulan. Pada penelitian ini, guru dibantu teman sejawat melakukan pengamatan intensif tentang kemampuan Pramembaca anak.

Adapun peningkatan kemampuan pramembaca anak dalam kegiatan bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *Loose part* berdasarkan perhitungan sebagai berikut.

Kelompok eksperimen

Kemampuan Pramembaca anak sebelum dan sesudah implementasi bermain dengan Ragam dan Jenis Main Berbantuan Media Loose Part kelompok eksperimen sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Kemampuan Pramembaca kelompok eksperimen

NO	NAME	Post-test	Pre-test
1	KPS	86,5	57,7
2	KYA	86,5	57,7
3	KAS	90,4	50,0
4	FAW	76,9	53,8
5	HAK	82,7	55,8
6	IR	84,6	51,9
7	MRM	84,6	46,2
8	MSH	82,7	44,2
9	SES	78,8	48,1
10	QRF	82,7	57,7
11	MAJM	82,7	53,8
	Jumlah	919,2	576,9
	Rata-rata	83,6	52,4

Berdasarkan tabel 1, ditemukan bahwa kemampuan Pramembaca anak kelompok eksperimen pada pre-test rata-rata 52,4 dan sesudah implementasi bermain dengan Ragam dan Jenis Main berbantuan Media Loose Part pada post-test rata-rata 83,6. Terjadi kenaikan skor sebesar 31,1. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa implementasi bermain dengan Ragam dan Jenis Main berbantuan Media Loose Part terbukti meningkatkan kemampuan pramembaca anak yakni 83,6 di atas ketuntasan belajar klasikal kelas eksperimen minimal 75.

Kelompok kontrol

Kemampuan Pramembaca anak sebelum dan sesudah Implementasi bermain dengan Ragam dan Jenis Main Berbantuan Media Loose Part kelompok kontrol disajikan pada tabel 2.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

Tabel 2. Kemampuan Pramembaca kelompok kontrol

NO	NAME	Post-test	Pre-test
1	FKA	75,0	67,3
2	ABP	69,2	69,2
3	NPM	73,1	73,1
4	SAA	78,8	65,4
5	ANR	76,9	69,2
6	AJS	63,5	61,5
7	AANA	69,2	71,2
8	CS	73,1	65,4
9	ASK	73,1	65,4
10	KNS	76,9	71,2
11	FSG	73,1	65,4
12	ARR	73,1	65,4
13	NVR	76,9	65,4
14	MPS	76,9	67,3
15	MAA	76,9	76,9
16	MFYL	76,9	63,5
17	AKAz	73,1	71,2
18	MKAr	75,0	63,5
	Jumlah	1330,8	1217,3
	Rata-rata	73,9	67,6

Berdasarkan tabel 2, ditemukan bahwa kemampuan Pramembaca anak kelompok kontrol pada pre-test rata-rata 67,6 dan pada post-test rata-rata 73,9. Terjadi kenaikan skor sebesar 6,3. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran pada kelas kontrol tanpa implementasi bermain dengan Ragam dan Jenis main berbantuan media *loose Part* terbukti meningkatkan kemampuan pramembaca anak yakni 73,9 namun belum mencapai ketuntasan belajar klasikal kelas kontrol minimal 75.

Perbedaan kemampuan pramembaca anak kelas eksperimen yang bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part* dengan kelas kontrol

Perbedaan kemampuan pramembaca anak kelas eksperimen yang bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part* dengan kelas kontrol digunakan uji t. Hasilnya sebagaimana disajikan pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3 Hasil Uji t kelompok eksperimen

Paired Samples Test

Pair	Comparison	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	p (2-tailed)
1	Post-Test – Pre-Test	31.12	5.76	1.74	17.92	10	< .001

Tabel 4 Hasil Uji t kelompok kontrol

Paired Samples Test

Pair	Comparison	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	p (2-tailed)
1	Post-Test – Pre-Test (Control Group)	6.31	4.88	1.15	5.48	17	< .001

Berdasarkan tabel 3 hasil t hitung 17,921 > t tabel 2,228 (df 10) dan tingkat signifikansi t hitung 0,000 < 0,05 dengan arah positif membuktikan bahwa Skor Kemampuan pramembaca kelompok eksperimen berbeda signfikan sebelum dan sesudah pembelajaran implementasi bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part*.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

Berdasarkan tabel 4, hasil t hitung 5,478 > t tabel 2,228 (df 10) dan tingkat signifikansi t hitung 0,000 < 0,05 dengan arah positif membuktikan bahwa Skor Kemampuan pramembaca kelompok kontrol berbeda signfikan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan alat peraga kartu huruf.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Uji t kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Paired Samples Test

Pair	Comparison	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	p (2-tailed)
1	Experimental Group Post-Test – Control Group Post-Test	10.66	6.74	2.03	5.25	10	< .001

Perbedaan kemampuan pramembaca anak kelas eksperimen dengan kelas kontrol dihitung dengan uji t, sebagaimana disajikan pada tabel 5. Berdasarkan Uji t, hasil t hitung 5,478 > t tabel 2,228 (df 10) dan tingkat signifikansi t hitung 0,000 < 0,05 dengan arah positif membuktikan bahwa Skor Kemampuan pramembaca kelompok eksperimen dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part* berbeda dengan kemampuan pramembaca kelompok kontrol.

Keefektifan bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part* efektif terhadap hasil kemampuan pramembaca pada anak di TK TA Al Matholi Tunahan

Kelompok Eksperimen

Keefektifan peningkatan Kemampuan pramembaca eksperimen anak dengan membandingkan data tes sebelum dan sesudah pembelajaran implementasi belajar dengan Ragam dan Jenis Main Berbantuan Media Loose Part. Peningkatan Kemampuan pramembaca kelompok eksperimen dianalisis berdasarkan rata-rata nilai Gain yang dinormalisasi dengan menggunakan data pre test dan post test. Pada pre-test, rata-rata Kemampuan pramembaca kelompok eksperimen anak sebesar 52,4. Pada post-test, rata-rata Kemampuan pramembaca kelompok eksperimen anak sebesar 83,6. Berdasarkan rumus Gain, dihitung sebagai berikut:

$$g = \frac{S_f - S_i}{Maks - S_i}$$

Keterangan:
g = *gain* (peningkatan)
S_i = *initial test* (pre-tes)
S_f = *final test* (pos-tes).

$$g = \frac{83,6-52,4}{100-52,4} = 0,65$$

Hasil analisis keefektifan peningkatan Kemampuan pramembaca kelompok eksperimen diperoleh rata-rata peningkatan gain sebesar 0,65, artinya peningkatan Kemampuan pramembaca kelompok eksperimen berada pada pada **kategori sedang** yaitu nilai gain $0,3 < g \leq 0,7$.

Kelompok Kontrol

Pada pre-tes, rata-rata Kemampuan pramembaca kelompok kontrol anak sebesar 67,6. Pada pos-tes, rata-rata Kemampuan pramembaca kelompok kontrol anak sebesar 73,9. Berdasarkan rumus *Gain*, dihitung sebagai berikut:

$$g = \frac{S_f - S_i}{Maks - S_i}$$

Keterangan:
g = *gain* (peningkatan)
S_i = *initial test* (pre-tes)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

S_f = *final test* (pos-tes).

$g = \frac{73,9-67,6}{100-67,60} = 0,19$

Hasil analisis keefektifan peningkatan Kemampuan pramembaca kelompok kontrol diperoleh rata-rata peningkatan gain sebesar 0,19, artinya peningkatan Kemampuan pramembaca kelompok kontrol berada pada pada **kategori rendah** yaitu nilai gain g < 0,3.

Pembahasan

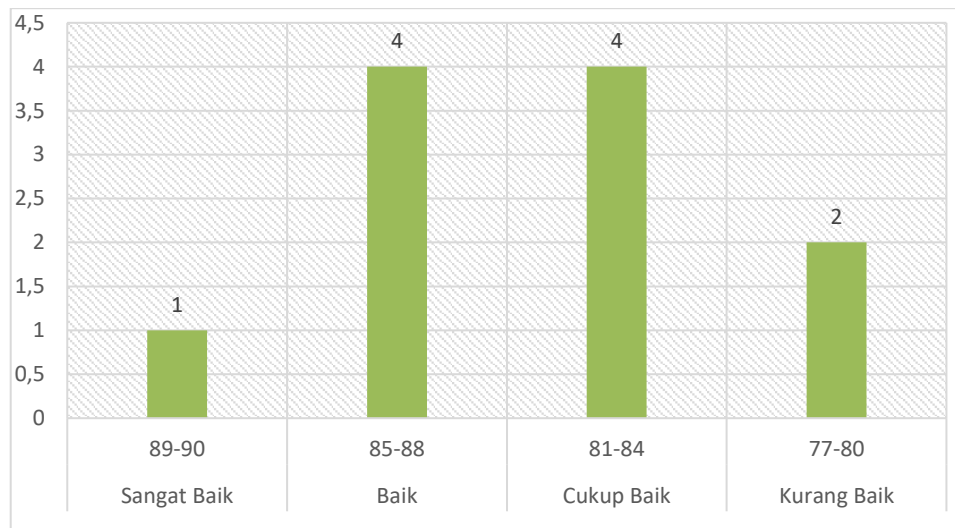
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part* efektif dalam meningkatkan kemampuan pramembaca anak usia dini. Kelompok eksperimen yang menggunakan media *loose part* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pramembaca, dengan rata-rata skor pre-test sebesar 52,4 yang meningkat menjadi 83,6 pada post-test, menghasilkan kenaikan skor sebesar 31,1 poin. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional mengalami peningkatan yang lebih kecil, dari 67,6 pada pre-test menjadi 73,9 pada post-test, dengan kenaikan skor sebesar 6,3 poin. Perbedaan peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media *loose part* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pramembaca anak.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Purnamasari (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Dalam penelitiannya, efektivitas media interaktif, terutama dalam tema pembelajaran mengenal bagian tubuh, terbukti dapat meningkatkan literasi anak. Selama proses pembelajaran, anak-anak belajar mengenal simbol dan bunyi huruf, serta mengembangkan keterampilan membaca awal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang pembelajaran membaca yang menarik dan menyenangkan untuk membangkitkan minat baca anak. Tujuan dari pembelajaran pramembaca adalah agar anak dapat membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Depdikbud, 1995). Pembelajaran membaca permulaan dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca tanpa buku menggunakan alat peraga, seperti kartu gambar, dan membaca dengan buku yang menyajikan bahan bacaan sederhana.

Peningkatan kemampuan pramembaca dalam penelitian ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan belajar, keterlibatan guru, dan tingkat intelegensi anak. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol: 1) Uji t menunjukkan bahwa skor kemampuan pramembaca kelompok eksperimen meningkat secara signifikan, dengan nilai t hitung 17,921 > t tabel 2,228 (df = 10) dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. 2) Kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai t hitung 5,478 > t tabel 2,228 (df = 10) dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, meskipun peningkatannya lebih kecil dibandingkan kelompok eksperimen. 3) Perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan, dengan kelompok eksperimen memiliki skor kemampuan pramembaca yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

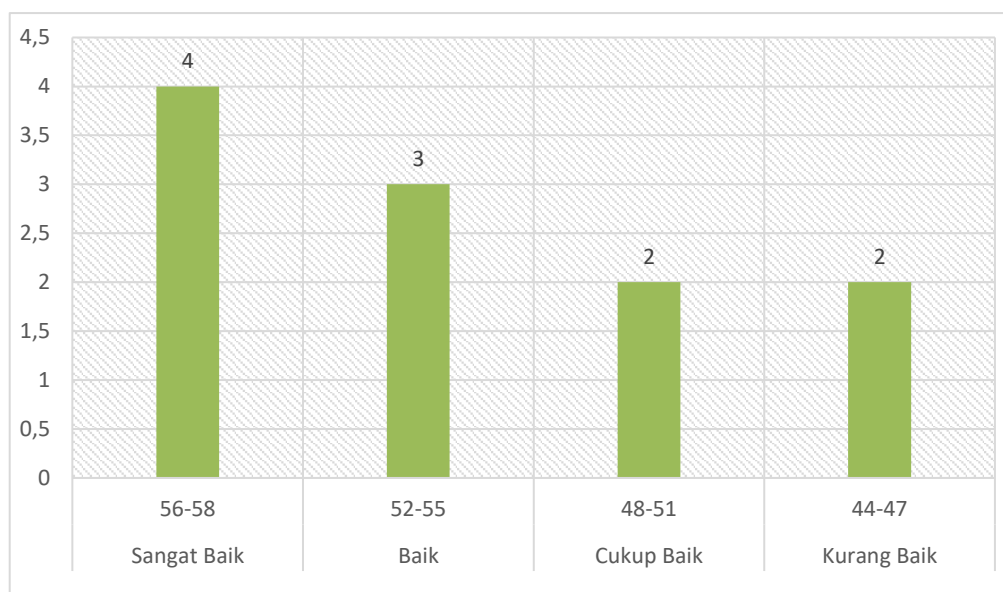
Selain itu, analisis keefektifan menggunakan uji N-Gain menunjukkan perbedaan yang jelas dalam efektivitas pembelajaran: 1) Rata-rata skor N-Gain pada kelompok eksperimen adalah 0,65, yang tergolong dalam kategori sedang (0,3 < g ≤ 0,7), menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *loose part* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pramembaca. 2) Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh skor N-Gain rata-rata sebesar 0,19, yang termasuk dalam kategori rendah (g < 0,3), menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional memiliki efektivitas yang lebih rendah dalam meningkatkan kemampuan pramembaca.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media *loose part* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pramembaca anak usia dini dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang menggunakan alat peraga sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung perkembangan literasi anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

Gambar 1. Grafik Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan pramembaca anak terhadap Skor pramembaca kelompok eksperimen – pos tes

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan pramembaca anak kelompok eksperimen – postes

Interval	**Kategori**	**Frekuensi**	**Persentase (%)**
89–90	Sangat Baik	1	9,1
85–88	Baik	4	36,4
81–84	Cukup Baik	4	36,4
77–80	Kurang Baik	2	18,2
Total		**11**	**100**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
89 – 90	Sangat Baik	1	9,1
85 – 88	Baik	4	36,4
81 – 84	Cukup Baik	4	36,4
77 – 80	Kurang Baik	2	18,2
Jumlah		11	100

Gambar 2. Grafik Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan pramembaca anak kelompok eksperimen – pre tes

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan pramembaca anak kelompok eksperimen – pre tes

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
56–58	Sangat Baik	4	36,4
52–55	Baik	3	27,3
48–51	Cukup Baik	2	18,2
44–47	Kurang Baik	2	18,2
Total		**11**	**100**

Beberapa hasil penelitian sebelumnya digunakan sebagai pelengkap dalam mengkaji kemampuan pramembaca dan pramenulis anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran *loose part*. Kajian ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam mendukung perkembangan literasi awal anak. Yakin, Intisari, dan Amri (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Pra-Membaca Anak Melalui Media Pembelajaran Loose Part*" bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan pra-membaca, khususnya dalam mengenal huruf abjad. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan subjek 15 anak usia dini. Indikator keberhasilan ditetapkan jika ≥75% anak mampu menyusun huruf dan membaca kata. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan pra-membaca dari 20% pada pra tindakan, menjadi 40% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose part* mampu meningkatkan kemampuan pra-membaca anak melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis eksplorasi terhadap benda-benda di lingkungan sekitar.

Penelitian lain dilakukan oleh Mawarti (2024) dengan judul "*Implementasi Media Looseparts untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun*". Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media *loose part* yang dirancang dalam tiga tahap (perencanaan, pelaksanaan, evaluasi) berhasil mengembangkan kecerdasan bahasa anak secara optimal. Peningkatan ini ditunjukkan melalui bukti catatan anekdot dan foto berseri yang mencerminkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran kreatif dan bermakna.

Purnamasari (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*Increasing Literacy Through Interactive Media in Early Childhood*" bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan literasi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dan melibatkan kelompok anak usia dini sebagai subjek. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, FGD, observasi, serta validasi ahli materi dan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan bersifat valid, efektif, dan layak digunakan. Efektivitas media ini didukung oleh hasil uji-t yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif tersebut.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media inovatif seperti *loose part* dan media interaktif memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kemampuan literasi awal anak, baik dalam aspek pramembaca maupun kecerdasan bahasa.

Simpulan

Ragam dan jenis main berbantuan media loose part dapat meningkatkan kemampuan pramembaca anak usia dini; kemampuan pramembaca kelompok eksperimen pada pre-test rata-rata 52,4 dan post-test rata-rata 83,6. Terdapat perbedaan kemampuan pramembaca anak pada kelompok eksperimen, dengan hasil uji t (t hitung = 17,921 > t tabel = 2,228, $p < 0,05$) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Implementasi bermain dengan ragam dan jenis main berbantuan media loose part efektif dalam meningkatkan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013

kemampuan pramembaca anak usia dini. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata gain sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang (0,3 < g ≤ 0,7). Penelitian ini memiliki keterbatasan, salah satunya adalah penggunaan sampel kecil sehingga hasil tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Ukuran sampel kecil juga menurunkan kekuatan statistik (statistical power) dan meningkatkan ketidakpastian serta menurunkan presisi hasil penelitian

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pelaksanaan dan penulisan penelitian ini

Daftar Pustaka

Abdurrahman, M. (2018). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Rineka Cipta.

Aisyah, S. (2018). *Perkembangan dan konsep dasar perkembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka.

Akhadiah, S., et al. (2022). *Bahasa Indonesia 1*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Ardini, P. P., & Lestariningrum, A. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini: Sebuah kajian teori dan praktik*. Adjie Media Nusantara.

Beloglovsky, M., & Daly, L. (2015). *Teori pembelajaran awal menjadi terlihat*. Redleaf Press.

Beloglovsky, M., & Daly, L. (2016). *Bagian longgar 2: Permainan yang menginspirasi dengan bayi dan balita*. Redleaf Press.

Clarissa, S. V., & Zulfikar, T. (2018). Indonesian word awareness in children first. *English Education Journal*, *9*(2), 275–293.

Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5–6 tahun melalui pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM dengan media loose parts. *Jurnal Buah Hati*, *7*(2), 74–90. https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124

Darmadi. (2017). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Guepedia.

Darwadi. (2017). *Langkah-langkah keterampilan proses*. Gramedia.

Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Kurikulum berbasis kompetensi (Ringkasan kegiatan belajar mengajar)*. Depdiknas.

Elfiadi. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *ITQAN*, *7*(1), 56–58.

Farwati, R., et al. (2021). *STEM education: Dukung media belajar*. CV. DOTPLUS Publisher.

Gibson, J. J. (1979). Teori keterjangkauan. In *Pembaca orang, tempat, dan ruang* (pp. 56–60). Routledge.

Gunawan, P., et al. (2019). *Model pembelajaran STEAM dengan pendekatan saintifik*. Kemendikbud.

Hadiyanti, S. M., & Rahman, T. E. (2021). Analisis media loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, *5*(2), 237–245.

Hamzah, N. (2015). *Pengembangan sosial anak usia dini*. IAIN Pontianak Press.

Hasan, A., Hyson, M., & Chang, M. C. (2013). *Early childhood education and development in poor villages of Indonesia*. The World Bank. https://doi.org/10.1596/978-0-8213-9836-4

Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1), 54–64.

Hurlock, E. B. (2019). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Gramedia.

Khodijah, N. (2018). *Psikologi pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.

Khosibah, S. A., & Dimyati. (2021). Bahasa reseptif anak usia 3–6 tahun di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1860–1869. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015

Krismawati, N., Sutama, I., & Astuti, W. (2021). Pengembangan media Koptar Calista untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, *7*(2), 205–217. https://doi.org/10.29062/seling.v7i2.853

Kristiyani, T. (2016). *Self-regulated learning*. Sanata Dharma University Press.

Kurniasih, I. (2020). *Mendidik SQ anak menurut Nabi Muhammad SAW*. Pustaka Marwa.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7013
Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh media loose part terhadap kemampuan pra menulis anak usia dini pada kelompok B di Kecamatan Tebing Tinggi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *9*(2), 9–17.
McIntyre, L. J., Hellsten, L. M., Bidonde, J., Boden, C., & Doi, C. (2017). Receptive and expressive English language assessments used for young children: A scoping review protocol. *Systematic Reviews*, *6*(1), 1–7. https://doi.org/10.1186/s13643-017-0471-1
Mursid. (2017). *Pengembangan pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
Natawidjaja, R. (2015). *Psikologi pendidikan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
Nurjanah, N. E. (2021). Pembelajaran STEM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal AUDI*, *5*(1), 6–12.
Nurjanah, N. E. (2021). *Pembelajaran STEM berbasis loose parts*. Angkasa.
Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
Purnamasari, I. (2023). Increasing literacy through interactive media in early childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3).
Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi*, *13*(2), 19–29.
Rozak, P., & Habibii, Y. (2021). Penerapan media loose part dalam kemampuan motorik halus pada anak (Studi pada siswa di RA Al Falah Badak Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang). *Jurnal Al-Athfal*, *2*(1), 56–71.
Rusniah, R. (2017). Meningkatkan perkembangan bahasa Indonesia anak usia dini melalui penggunaan metode bercerita pada kelompok A di TK Malahayati Neuhen tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, *3*(1), 114. https://doi.org/10.22373/je.v3i1.1445
Safitri, D., & Lestariningrum, A. (2021). Penerapan media loose part untuk kreativitas anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(1), 4.
Santosa, P., et al. (2019). *Materi dan pembelajaran bahasa Indonesia di SD*. Universitas Terbuka.
Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (Jilid 1, Edisi ke-11). PT Erlangga.